

# Curso

## Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames





## Curso

### Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/videogame/curso/estrategia-empresas-digitais-videogames](http://www.techtitute.com/br/videogame/curso/estrategia-empresas-digitais-videogames)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 20*

06

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Uma boa estratégia é a chave para uma empresa funcionar corretamente. No mundo dos videogames, isso não é exceção. Saber analisar e direcionar essas táticas é um ponto chave na gestão de equipes nesse tipo de negócio. Com esta capacitação, o profissional poderá adquirir os conhecimentos necessários para fazer parte da mudança e assim contribuir com o seu toque pessoal. Essa alternativa é viável para qualquer profissional, independente de suas obrigações. É uma capacitação bastante flexível por ser online. Assim, o aluno pode organizar seu tempo e local de estudo sem que isso interfira em outros aspectos de sua vida.





“

*Este programa de estudos permitirá que você adote as capacidades para fundamentar os objetivos e funções da Gestão Estratégica em Empresas Digitais e de Videogames”*

Como em qualquer empresa, o layout e o desenho de boas estratégias são a base para que o produto final seja um sucesso. Por isso, é importante que o profissional se aprofunde totalmente no escopo que inclui empresas digitais e de videogames. Para isso, este curso analisará aspectos como o processo estratégico ou a necessidade de realizar diferentes investigações para a implementação de diferentes modelos de negócios e sustentabilidade empresarial. Assim, o aluno adquirirá as ferramentas para a análise setorial do videogame, sua posição de competência e seu ambiente econômico pertinente.

Para esta tarefa, este Curso conta com a colaboração de docentes altamente qualificados que irão preparar o aluno através de um temário conscienciosamente elaborado. Graças a isso, o profissional poderá se especializar neste campo e poderá desenvolver as habilidades pertencentes a ele em um ambiente real de trabalho.

A repetição de conceitos-chave é uma técnica comumente utilizada para a aquisição de noções básicas e importantes em qualquer tipo de estudo. A TECH deu um passo à frente e propôs o *Relearning*, uma metodologia inovadora em que a reiteração dessas noções corre por parte dos professores, alcançando assim melhores resultados. Isso, juntamente com sua metodologia 100% online, o torna uma opção perfeita para se especializar neste campo.

Este **Curso de Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- ♦ Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- ♦ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Que o tempo não seja uma desculpa.  
Planeje seus estudos e decida quando  
vai terminá-los, sem pressa ou pressão”*

“

*A TECH busca o conforto do aluno, por isso você pode estudar quando e onde quiser. Para que seus estudos não interfiram no seu trabalho e na sua vida pessoal”*

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Analisar os pontos que a empresa deve trabalhar por meio de novos negócios estratégicos.*

*Prepare a base para um bom desenvolvimento do produto final.*



# 02

# Objetivos

Este Curso contém objetivos claros dentro das Estratégias em Empresas Digitais e de Videogames. Por meio deles, o aluno incorporará seus conhecimentos anteriores, novos que aprimorarão suas habilidades para melhorar o investimento e a economia da empresa, bem como seu planejamento.







“

*Uma boa estratégia é a chave para  
um plano de crescimento da empresa.  
Faça parte desse desenvolvimento”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar estratégias para a indústria
- ◆ Compreender em profundidade e conceber projetos de videogames
- ◆ Desenvolver estratégias orientadas a videogames





## Objetivos específicos

---

- ♦ Conhecer o contexto e os componentes da estratégia de negócios focada na indústria de videogames

“

*Os objetivos deste programa de estudos são pensados para que você desenvolva todo o seu potencial em empresas digitais especializadas em videogames”*

03

# Direção do curso

Este programa de estudos é dirigido e ministrado por profissionais dedicados às diferentes vertentes que se realizam dentro de uma empresa digital especializada em Videogames. Graças à sua experiência no setor, eles fornecerão ao aluno conhecimentos e habilidades que podem ser desenvolvidos no local de trabalho.



“

*Percorra o seu percurso de aprendizagem pelas mãos de professores altamente qualificados e experientes no setor que visam tirar o melhor de você”*

## Direção



### Sr. Daniel Moreno Campos

- ♦ Chief Operations Officer na Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager na GroupM (WPP)
- ♦ Docente na Boluda.com
- ♦ Docente na Edix (UNIR)
- ♦ Professor associado na ESIC Business & Marketing School
- ♦ Mestrado em Inovação e Transformação Digital, Comunicação Digital e Conteúdo Multimídia na Universidade MSMK
- ♦ Product Owner Certification



# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso inclui um único módulo no qual o aluno aprenderá não apenas quais são as diferentes estratégias aplicadas a videogames e empresas digitais, mas também a analisar seu posicionamento e ambiente. Os conteúdos programáticos desta capacitação foram elaborados por uma equipe de profissionais do setor que adaptaram todos os conceitos e competências inerentes à aprendizagem.





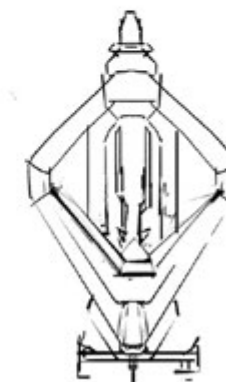
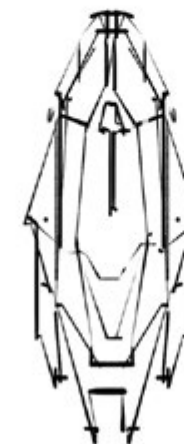
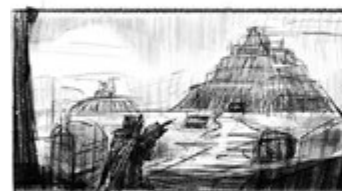
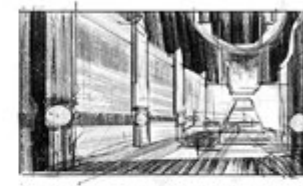
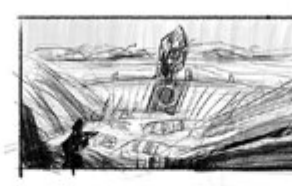


“

*Desenvolver e aprender a desenvolver um direcionamento estratégico que obtenha grandes resultados para a empresa”*

## Módulo 1. Estratégia em Empresas Digitais e Videogames

- 1.1. Empresas Digitais e Videogames
  - 1.1.1. Componentes da estratégia
  - 1.1.2. Ecossistema digital e de videogames
  - 1.1.3. Posicionamento estratégico
- 1.2. Processo estratégico
  - 1.2.1. Análise estratégica
  - 1.2.2. Seleção de alternativas estratégicas
  - 1.2.3. Implementação da estratégia
- 1.3. Análise estratégica
  - 1.3.1. Interno
  - 1.3.2. Externo
  - 1.3.3. Matriz SWOT e CAME
- 1.4. Análise do setor de videogame
  - 1.4.1. Modelo das 5 forças de Porter
  - 1.4.2. Análise PESTEL
  - 1.4.3. Segmentação setorial
- 1.5. Análise de posição de competência
  - 1.5.1. Criação e monetizar o valor estratégico
  - 1.5.2. A busca de nicho vs. Segmentação do mercado
  - 1.5.3. A sustentabilidade do posicionamento competitivo
- 1.6. Análise do ambiente econômico
  - 1.6.1. Globalização e internacionalização
  - 1.6.2. Investimento e economia
  - 1.6.3. Indicadores de produção, produtividade e emprego
- 1.7. Gestão estratégica
  - 1.7.1. Um quadro para análise da estratégia
  - 1.7.2. Análise do ambiente setorial, recursos e capacidades
  - 1.7.3. Prática da Estratégia





- 1.8. Formular a estratégia
  - 1.8.1. Estratégia Corporativa
  - 1.8.2. Estratégias genéricas
  - 1.8.3. Estratégias de cliente
- 1.9. Implementação da estratégia
  - 1.9.1. Planejamento estratégico
  - 1.9.2. Comunicação e esquema de participação organizacional
  - 1.9.3. Gestão de mudanças
- 1.10. Os Novos Negócios Estratégicos
  - 1.10.1. Os oceanos azuis
  - 1.10.2. A exaustão da melhoria incremental na curva de valor
  - 1.10.3. Negócio de custo marginal zero

“Cada item da pauta é cuidado com muito carinho para que você aprenda as tarefas a serem realizadas dentro das estratégias que as empresas dedicadas à criação de videogames devem seguir”

05

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



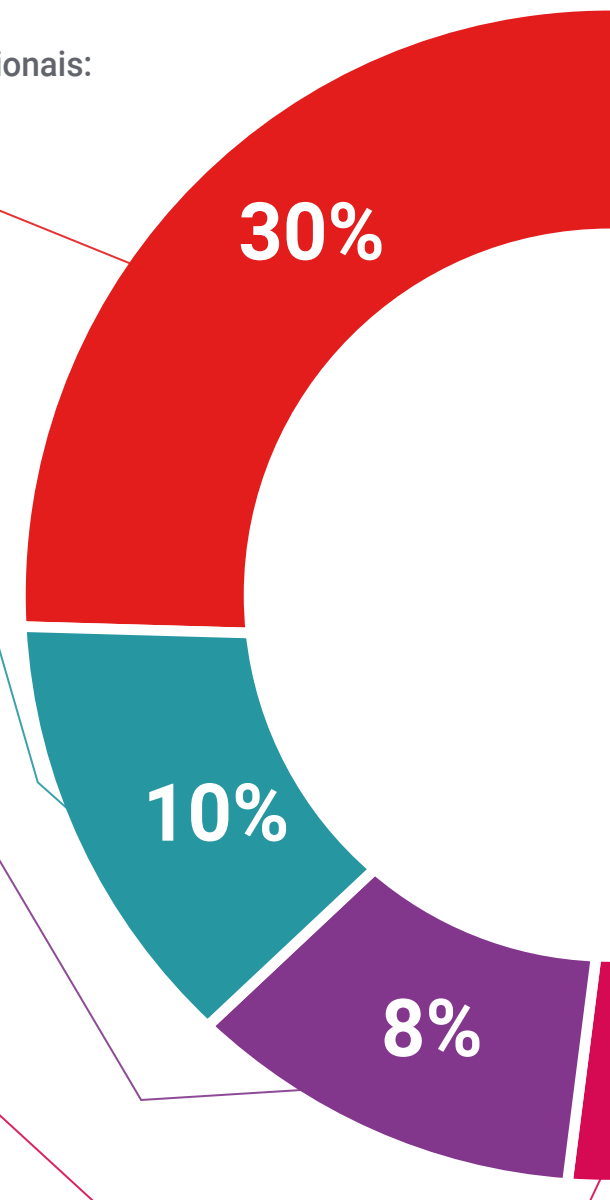
#### Práticas de habilidades e competências

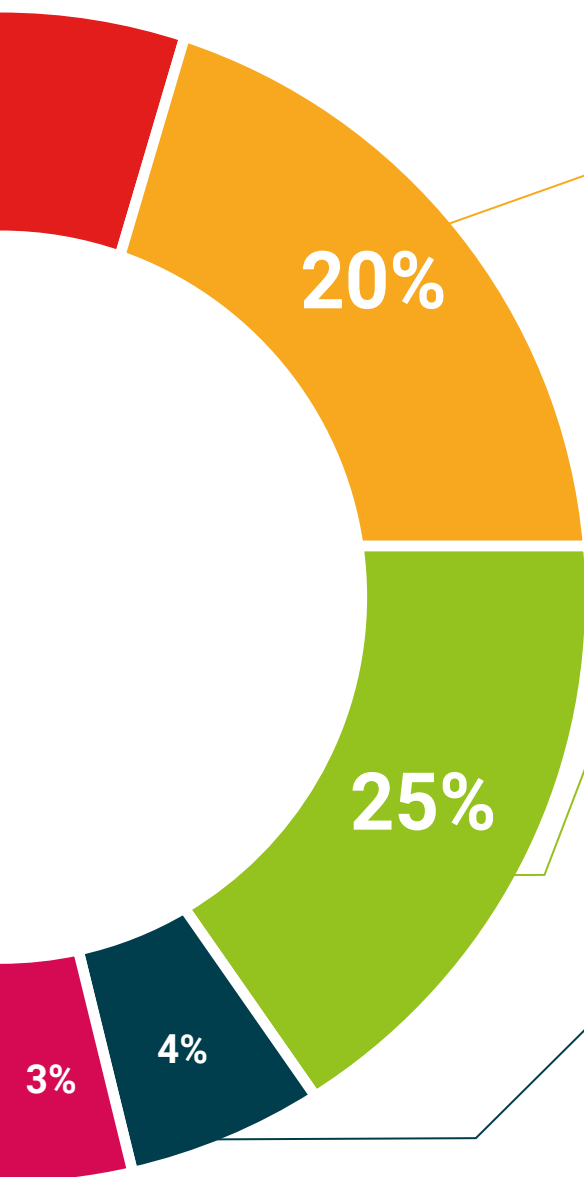
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Curso de Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”*

Este **Curso de Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Estratégia em Empresas Digitais e de Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sistemas

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Estratégia em Empresas  
Digitais e de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Estratégia em Empresas  
Digitais e de Videogames



tech universidade  
tecnológica